

¿Fomentan los videojuegos el aislamiento social?

Ricardo A. Tejeiro Salguero
UNED. C. A. Algeciras

RESUMEN

Se analiza la relación que presentan, en 48 adolescentes de ambos sexos, diversos aspectos del uso de videojuegos y diversas medidas de adaptación social, utilizando para ello un cuestionario propio, dos instrumentos normalizados (BAS-3 y AFA) y un procedimiento sociométrico de nombramiento por iguales. De manera consistente con lo informado por la literatura, encontramos que los videojuegos no parecen ejercer ningún efecto significativo sobre la integración social de los participantes, aunque se muestran como una actividad grupal en torno a la cual gira buena parte del ocio de los adolescentes.

Palabras clave: videojuegos, sociabilidad, autoconcepto, integración social.

ABSTRACT

The relationship between several aspects of the use of video games and several measures of social adaptation is studied on a sample composed by 48 young males and females. For this purpose, a self-designed questionnaire, two standardised instruments (BAS-3 and AFA) and a sociometric peer-nomination procedure are used. Consistently with the previous literature, video games don't seem to significantly affect social integration, although they appear as a group activity and as a key point in the adolescents' leisure.

Key words: video games, sociability, self-concept, social integration.

INTRODUCCIÓN

Desde su aparición, los videojuegos han sido objeto de un considerable grado de temor por parte de la sociedad en general. Una de las críticas más habituales se basa en su supuesto potencial para convertir al jugador en un ser aislado, sosteniendo que la actividad de juego es eminentemente solitaria, que el individuo se aleja de sus amistades y que reduce las interacciones, haciéndose menos sociable y poniendo en riesgo sus habilidades sociales (p.ej., Selnow, 1984).

Sin embargo, los resultados de la investigación no parecen apoyar estas críticas. En líneas generales, los trabajos tienden a encontrar que los usuarios de videojuegos suelen jugar acompañados por miembros de su grupo de iguales (Tejeiro, 1998), prefieren el juego acompañado (De Waal, 1995), y tienden a tener amigos usuarios (Kline, 1998). No se encuentra relación entre práctica de videojuegos y número de amigos, número de integrantes del círculo social, frecuencia de las interacciones sociales, número de parejas (Estallo, 1995), retraimiento social, timidez, hipersensibilidad, soledad, popularidad, estatus social (Van Schie y Wiegman, 1997), sociabilidad, amigabilidad (Lin y Lepper, 1987), visitas a casa de los amigos, recepción de visitas de amigos en el propio domicilio, popularidad percibida en la escuela (Creasey y Myers, 1986), y ajuste social (Imae et al., 1986). Además, la mayoría de las personas que se inician en la práctica de videojuegos lo hacen de

la mano de otra persona de su entorno social y/o familiar (Griffiths y Hunt, 1995), y la mayoría de usuarios de videojuegos considera que la práctica de esta afición no afecta a su vida social o la mejora (Estallo, 1995).

Con todo, los datos disponibles provienen en su mayoría de encuestas generales acerca de las características de la conducta de juego, siendo escasos los estudios diseñados específicamente para evaluar las relaciones sociales de los jugadores. Además, los resultados de los trabajos no son unánimes, existiendo discrepancias con el resumen ofrecido en el párrafo anterior, así como frecuentes matizaciones en relación con variables como el sexo o el sistema de juego. Por otra parte, y a pesar de las evidencias, sigue existiendo un considerable nivel de temor en la sociedad en relación con un posible efecto negativo de los videojuegos sobre el ámbito social del jugador, habitualmente niño o adolescente. En este sentido, en nuestro país un 77% de los profesores opina que los videojuegos pueden producir aislamiento al establecer una relación única entre el niño y el juego, y un 57% cree que los videojuegos dificultan las relaciones del niño con los amigos, padres y compañeros (Confederación Estatal de Consumidores y Usuarios, 1994).

Por consiguiente, y teniendo en cuenta que el fenómeno de los videojuegos crece día a día en importancia, se ha diseñado una investigación con el objetivo de obtener datos acerca de las posibles relaciones entre la práctica de videojuegos y las relaciones sociales del jugador, así como, en su caso, plantear explicaciones acerca de las mismas.

De la revisión de la literatura establecemos las siguientes hipótesis: (a) no encontraremos relación entre la práctica de videojuegos y las medidas de integración social de los jugadores, y (b) encontraremos que, entre los jugadores, los videojuegos constituyen un punto de encuentro de intereses y actividades.

MÉTODO

Sujetos

Participaron en el estudio 48 sujetos (28 varones y 20 mujeres) de edades comprendidas entre los 12 y los 17 años ($M=14.06$; $DT=1.29$) estudiantes de tercer curso de Enseñanza Secundaria Obligatoria en un centro público de Algeciras (Cádiz).

Material

- a. Cuestionario propio: variables personales (nombre, sexo, edad) y variables de juego (frecuencia, lugar y sistema habitual de juego, preferencia por jugar sólo o acompañado, quién le inició en la práctica de videojuegos, compañía durante el juego, conversaciones acerca de los videojuegos, y efecto percibido de los videojuegos sobre su vida social). Las variables de juego fueron medidas mediante preguntas dicotómicas o de elección múltiple, según los casos.
- b. Variables sociales.
 1. Popularidad: evaluada mediante dos ítems en los que se pide al joven que indique los nombres de tres compañeros junto a los cuales le gustaría sentarse, y los de tres de quienes le gustaría ser amigo. Además, se evalúa la popularidad percibida, pidiendo al sujeto que indique, para cada uno de los aspectos anteriores, cuántos/as de sus compañeros/as cree que le habrán mencionado.

2. Estatus social: se pidió a los participantes que indicasen los tres compañeros o compañeras que menos les gustaban, y los tres que más les gustaban. Como en a variable anterior, se evalúa también el estatus percibido, pidiendo al sujeto que indique cuántos/as de sus compañeros/as cree que le habrán mencionado.
3. Conducta social: BAS, Batería de Socialización, versión Autoevaluación (BAS-3), de Silva y Martorell (1984; edición de TEA, 1986). Cuestionario autoaplicable, con 75 ítems de respuesta dicotómica. Evalúa cinco dimensiones de conducta social, mediante otras tantas escalas: consideración con los demás, autocontrol en las relaciones sociales, retraimiento social, ansiedad social/timidez, y liderazgo. A estas escalas se agrega otra de sinceridad. Para cada escala se obtiene una puntuación directa, existiendo tablas para su transformación en puntuaciones derivadas (centiles).
4. Autoconcepto Forma A (A.F.A.) de Musitu, García y Gutiérrez (1991). Cuestionario con 36 elementos (con formato de respuesta tipo Likert de 3 puntos), que proporcionan puntuaciones en cuatro aspectos: académico, social, emocional y familiar. Se obtiene una puntuación directa para cada uno de los aspectos, así como una puntuación total en autoconcepto, también transformables en centiles.

Procedimiento

Aplicación colectiva, en una única sesión en el aula habitual de los sujetos y en presencia de su tutor. El investigador informaba a los sujetos de que estaba realizando un estudio sobre los videojuegos, y solicitaba su participación voluntaria. Todos los sujetos presentes accedieron a participar y necesitaron entre 30 y 45 minutos para completar todos los instrumentos.

RESULTADOS

Frecuencia de uso de videojuegos. El 97.9% de los sujetos ($n=47$) son usuarios de videojuegos. De ellos, el 48.9% ($n=23$) son jugadores ocasionales (un máximo de dos veces a la semana), y el 51.1% ($n=24$) son jugadores regulares (al menos tres veces a la semana). No hay diferencias significativas en frecuencia en función del sexo.

Lugar habitual de juego. El 95.7% de los jugadores afirma jugar habitualmente en su propio domicilio, y el 50.0% juega en casa de un amigo, estando a gran distancia las demás localizaciones. No aparecen diferencias en función del sexo. Entre jugadores ocasionales y habituales, únicamente aparecen diferencias en el juego en casa de un amigo ($\chi^2(1)=4.26$; $p=.039$), con superior porcentaje entre los jugadores habituales.

Sistema habitual de juego. Respecto al sistema de videojuego utilizado preferentemente, una amplia mayoría se decanta por las consolas domésticas (89.4%), seguidos por los que utilizan el ordenador (no Internet) (51.1%) y a gran distancia quienes usan los demás sistemas (las categorías no son mutuamente excluyentes). No aparecen diferencias significativas en función del sexo ni del tipo de jugador.

Preferencias por la compañía durante el juego. Entre los chicos, son mayoría los que prefieren jugar acompañados (50.0%) o los que les da igual (46.4%). Entre las chicas, la mayoría señala que le da igual (89.5%). Las diferencias entre los sexos son significativas estadísticamente ($\chi^2(2)=10.46$; $p=.005$). No aparecen diferencias en función del tipo de jugador.

Persona que le introdujo en los videojuegos. La mayoría afirma haber comenzado a utilizarlos por algún miembro de su grupo de iguales (48.9%) o por sí mismos (42.6%). La tendencia a haber sido introducido por el grupo de iguales es superior entre las chicas que entre los chicos ($\chi^2(6)=15.81$; $p=.015$) y entre los jugadores habituales que entre los ocasionales ($\chi^2(6)=16.67$; $p=.011$).

Compañía durante el uso de videojuegos. En general, encontramos un nivel muy bajo de práctica con los progenitores, especialmente con la madre (con la que sólo juega el 2.2%). Por el contrario, encontramos que la mayoría de los sujetos tienden a jugar con los amigos (95.7%), con su hermano (67.7%), con su hermana (63.3%) y con su pareja (45.2%). No aparecen diferencias significativas en función del sexo. Los jugadores habituales y ocasionales sólo se diferencian en que los primeros juegan significativamente menos con el hermano ($\chi^2(2)=8.90$; $p=.012$).

Conversaciones sobre los videojuegos. Respecto al grado en que los jugadores hablan acerca de los videojuegos con las personas de su entorno, los porcentajes superan a los de juego compartido en el caso de los progenitores (hasta un 40% habla con el padre), siendo menores en el caso del grupo de iguales (el 91.3% habla con los amigos, y el 59.5% habla con el hermano). Las diferencias entre hombres y mujeres sólo son significativas en relación con el padre, con mayor nivel de conversación entre los varones ($\chi^2(2)=6.11$; $p=.047$). No aparecen diferencias en función del tipo de jugador.

Percepción de cómo afectan los videojuegos a las relaciones sociales. La mayoría de los sujetos (89.4%) afirma que los videojuegos no han afectado ni positiva ni negativamente a sus relaciones sociales. El resto (10.6%) señala que dichas relaciones se han visto mejoradas como consecuencia del uso de videojuegos. No encontramos diferencias en función del sexo ni del tipo de jugador.

Popularidad, estatus, socialización, autoconcepto. Para el análisis de popularidad y estatus, y dado que los sujetos pertenecían a tres clases distintas de diferente tamaño, se procedió a igualar sus respuestas y elecciones mediante el procedimiento del mínimo común múltiplo. Como se muestra en la Tabla 1, no encontramos ninguna relación significativa entre la frecuencia de uso de videojuegos y popularidad, estatus, socialización o autoconcepto. Esto es aplicable tanto a la muestra total como a cada uno de los sexos.

TABLA 1

Significación estadística de las diferencias en popularidad, estatus, socialización y autoconcepto según el tipo de jugador.
(Statistical signification of differences in popularity, status, socialisation and self-concept according to type of player).

	t	g.l.	p
Popularidad:			
Núm. de elecciones para sentarse	.94	42.831	.355
Percepción sobre aspecto anterior	-1.89	36.760	.067
Núm. de elecciones como amigo	.40	42.159	.699
Percepción sobre aspecto anterior	-1.18	38.796	.246
Estatus:			
Núm. de elecciones como menos gusta	-1.45	44.805	.155
Percepción sobre aspecto anterior	-1.33	40.983	.191
Núm. de elecciones como más gusta	1.69	42.279	.099
Percepción sobre aspecto anterior	-1.35	35.347	.187
BAS-3:			
Consideración con los demás	.35	44.825	.725
Autocontrol en las relaciones sociales	1.46	44.997	.151
Retraimiento social	-1.58	38.000	.122
Ansiedad social / timidez	-1.26	44.936	.215
Liderazgo	.50	44.813	.617
Sinceridad	-1.53	44.206	.133
AFA:			
Académico	.22	41.720	.826
Social	.82	41.444	.417
Emocional	.04	44.609	.972
Familiar	.61	44.319	.544
Total	.59	43.837	.559

DISCUSIÓN

Nuestros resultados se encuentran claramente en la línea de lo encontrado por la literatura comentada en la introducción, de tal manera que se confirman las dos hipótesis de partida. Por un lado, los usuarios de videojuegos (en general) tienden a jugar en casa de amigos, prefieren jugar acompañados o se muestran indiferentes al respecto, han sido introducidos en esta práctica por su grupo de iguales, juegan y hablan sobre los videojuegos con sus amigos y hermanos, y no creen que los videojuegos hayan influido en su vida social. Por otro lado, los jugadores más frecuentes únicamente difieren de los jugadores ocasionales en que juegan más en la casa de los amigos y en que muestran mayor tendencia a haber sido introducidos en el uso de videojuegos por un miembro de su grupo de iguales.

En resumen, el uso de videojuegos por los adolescentes no parece ejercer ningún efecto, ni positivo ni negativo, sobre su integración social, por lo que no encuentran justificación las críticas que los denuncian como promotores de aislamiento social o como inhibidores del desarrollo social del niño. Antes bien, los videojuegos se muestran como una actividad eminentemente grupal, que se comparte de forma mayoritaria con el grupo de iguales y de la que quedan excluidos los progenitores. Es muy posible que las críticas que los señalan como inductores de aislamiento estén muy relacionadas con esta exclusión, ya que los adultos en general poseen un conocimiento muy limitado sobre los videojuegos, su uso y sus posibilidades (CECU, 1994).

En el extremo opuesto a estas críticas, se ha señalado que, en la actualidad, todo lo relacionado con los videojuegos constituye un mundo de intereses compartidos, que proporciona una base excelente para la interacción social de los jóvenes. Medios como los CD-ROMs, los CDs y cintas de música, las revistas o los vídeos pueden fomentar el establecimiento de redes de intercambio, y en el caso de los videojuegos, al intercambio material suele sumarse el intercambio de conocimientos, claves, consejos, *passwords*, etc. (Jessen, 1998). Nuestros resultados respaldan el importante papel que desempeñan los videojuegos dentro del ocio de los adolescentes, pero no parece que de los mismos pueda desprenderse que su utilización tenga un efecto significativamente diferente al de la práctica de cualquier otro tipo de actividad recreativa.

En cualquier caso, en el estudio de esta posible relación serían de gran utilidad los estudios longitudinales que analizasen la evolución de la esfera social del jugador a lo largo del tiempo, como sería deseable, en la medida de lo posible, el recurso a medidas observacionales.

AGRADECIMIENTOS

El autor desea agradecer su inestimable colaboración y su paciencia a todo el personal y a los alumnos del Instituto de Enseñanza Secundaria Isla Verde, de Algeciras.

BIBLIOGRAFÍA

- CONFEDERACIÓN ESTATAL DE CONSUMIDORES Y USUARIOS (1994). **La influencia de los videojuegos en los niños**. Sevilla: Instituto Nacional del Consumo.
- CREASEY, G.L. Y MYERS, B.J. (1986). Video Games and children: Effects on Leisure Activities, Schoolwork and Peer Involvement. **Merrill-Palmer Quarterly**, 32 (3), 251-262.
- DEWAAL, B. (1995). **Motivation for Video Game Play: A Study of Social, Cultural and Physiological Factors**. M.A. Thesis, Simon Fraser University. Obtenido el 29 de diciembre de 2000 en la World Wide Web: <http://www.sfu.ca/~dewaal/vgame/index.htm>.
- ESTALLO, J.A. (1995). **Videojuegos. Efectos a Largo Plazo**. Texto no publicado. Institut Psiquiàtric. Barcelona.
- GRIFFITHS, M.D. Y HUNT, N. (1995). Computer Game Playing in Adolescence: Prevalence and Demographic Indicators. **Journal of Community and Applied Social Psychology**, 5, 189-193.
- IMAE, K., HIRATA, K., SHIMIZU, H., KITAKOA, T. Y TAJIKA, H. (1986). [Computer literacy among elementary and secondary school students in Japan]. [**Japan Journal of Educational Technology**], 10, 13-21. (En japonés, con resumen en inglés).
- JESSEN, C. (1995). **Children's computer culture**. Obtenido el 2 de abril de 2001 en la World Wide Web: <http://www.hum.ou.dk/center/kultur/cj/childcomp.html>.
- JESSEN, C. (1998). **Interpretative communities. The reception of computer games by children and the young**. Obtenido el 14 de marzo de 2001 en la World Wide Web: <http://www.hum.ou.dk/center/kultur/cj/intercom.html>.
- KLINE, S. (1998). **Video Game Culture: Leisure and Play Preferences of B.C. Teens**. Simon Fraser University, Burnaby, Canadá. Obtenido el 17 de febrero de 2001 en la World Wide Web: <http://www.reseau-medias.ca/eng/issues/violence/RESOURCE/reports/vgames.htm>.
- LIN, S. Y LEPPER, M.R. (1987). Correlates of Children's Usage of Videogames and Computers. **Journal of Applied Social Psychology**, 17 (1), 72-93.
- MUSITU, G., GARCÍA, F. Y GUTIÉRREZ, M. (1991). **AFA. Autoconcepto Forma-A**. Madre: TEA Ediciones S.A.
- SELNOW, G.W. (1984). Playing video games. The electronic friend. **Journal of Communication**, 34 (2), 148-156.
- SILVA, F. Y MARTORELL, M.C. (1984). **BAS, Batería de Socialización**. Edición de TEA (1986). Madrid.
- TEJEIRO, R. (1998). **La práctica de videojuegos en niños del Campo de Gibraltar**. Algeciras: Asociación de Jugadores de Azar en Rehabilitación del Campo de Gibraltar.
- VAN SCHIE, E.G.M. Y WIEGMAN, O. (1997). Children and Videogames: Leisure Activities, Aggression, Social Integration, and School Performance. **Journal of Applied Social Psychology**, 27 (13), 1175-1194.